# CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #01

**Rozpoczynamy serię dodatków poświęconych najwspanialszym grom w historii!**



# World of Blizzard

**Przypominamy sagi Diablo, Warcraft i StarCraft!**

# Ich dusze opanował DIABLO

**W 1996 roku studio Blizzard wypuściło na rynek tytuł, który w krótkim czasie nie tylko zdobył ogromną popularność, ale też całkowicie zaczarował graczy. Zaklęcie, które na nich rzucił, mogłoby nosić nazwę „Click-Click-Click"...**

Dlaczego? Działanie tej ciemnej magii u każdego, kto zetknął się z Diablo – taki właśnie tytuł nosiła ta niezwykła produkcja – miało dwa objawy. Po pierwsze oczarowany delikwent nie był w stanie oderwać się od komputera, po drugie zaś – i stąd nazwa zaklęcia – wszystkie jego życiowe czynności sprowadzały się do rytmicznego przyciskania przycisków myszy. **Click. Click. Click.**

Świat – a przynajmniej gracze – oszalał na punkcie Diablo. Blizzard miał już na koncie kilka tytułów, które cieszyły się statusem produkcji kultowych (więcej o historii studia w tekście o serii Warcraft), ale to właśnie Diablo udowodniło, że wcześniejsze sukcesy nie były przypadkowe. Popularność i znaczenie tego tytułu były tak wielkie, że jego premiera doprowadziła nawet do rozłamu wśród fanów interaktywnej rozrywki gustujących w grach RPG. Produkcja Blizzarda, choć przez samą firmę, prasę branżową, a także przez wielu graczy przypisywana właśnie do tego gatunku, była jednak zupełnie inna niż niemal wszystkie wcześniejsze dzieła z tej szufladki.



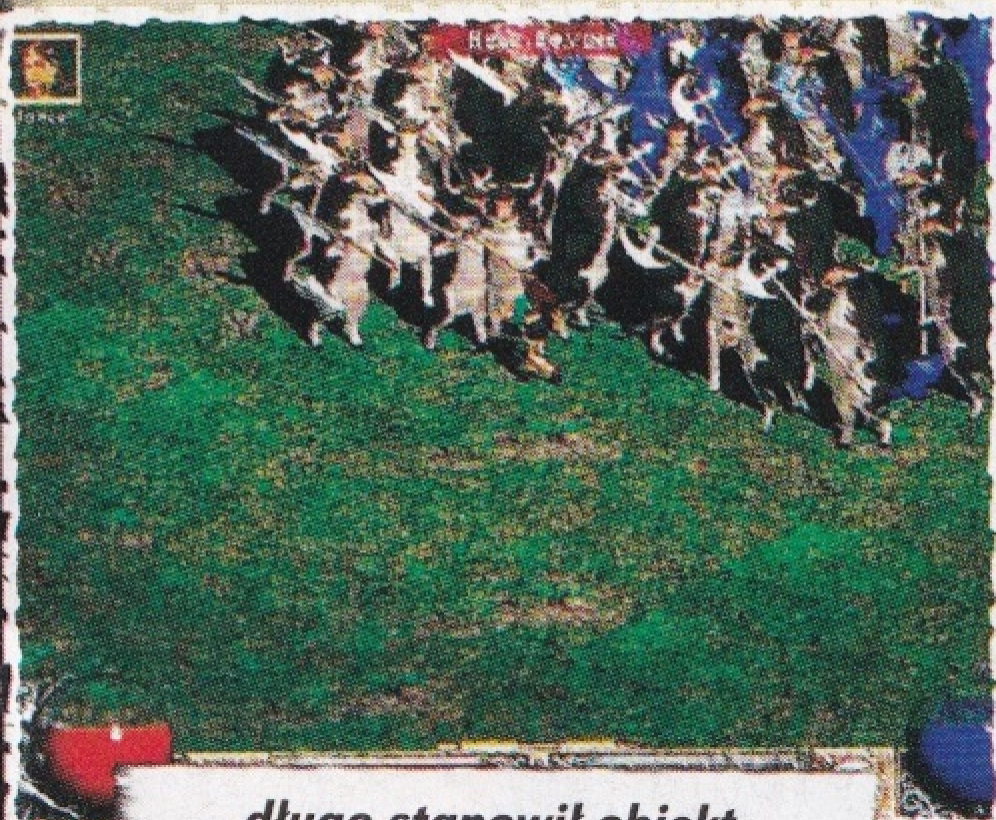
*Tu zaczyna się przygoda...*

Na czym polegała ta różnica? **Wcześniej gry RPG kojarzone były z dużymi, poważnymi produkcjami, które wymagały od graczy przede wszystkim umiejętności kojarzenia faktów, orientacji w przestrzeni**, talentu do rozwiązywania prostych logicznych zagadek. Walka, jeśli pojawiała się w takich tytułach jak Bard's Tale, Pool of Radiance, czy nawet Eye of the Beholder, toczyła się raczej w wolnym tempie (często w trybie turowym), między jednym machnięciem toporem a drugim można było spokojnie pójść do kuchni, by przygotować sobie herbatę i paluszki. Diablo wywrócił to wszystko do góry nogami.




*Cow level, czyli poziom z krowami...*

Bo tak naprawdę, Diablo to gra akcji, w której najważniejsze było to, by szybko klikać na przeciwnikach, natychmiast reagować na otrzymywane ciosy poprzez używanie napojów leczniczych, a w walkach z trudniejszymi przeciwnikami umiejętnie korzystać z magii ofensywnej. **Ci przyzwyczajeni do dużo wolniejszych, klasycznych gier RPG na początku kręcili na Diablo nosem.** Okazało się jednak, że produkcja Blizzarda sukces zawdzięcza nie weteranom gatunku, a rzeszom nowych graczy, którzy właśnie dzięki temu tytułowi poznali role-playing.




*...długo stanowił obiekt domysłów graczy.*

**A pomyśleć, że według pierwszego projektu Diablo miało być grą... turową.** Programiści z Blizzarda rozważali taką opcję (tryb turowy miał aktywować się za każdym razem, gdy dochodziło do walki). Główni projektanci gry, David Brevik i Erich Schaefer, chcieli w ten sposób złożyć hołd swoim ulubionym produkcjom, w które w swoich studenckich czasach zagrywali się na komputerach działających pod systemem operacyjnym UNIX. Jeśli przyjrzeć się temu w ten sposób, Diablo rzeczywiście

## CIEKAWOSTKI

■ Po premierze Diablo pojawiła się plotka, że w grze ukryty jest specjalny poziom, do którego można było dojść, klikając w odpowiedni sposób krowę wałęsającą się po jednej z lokacji. Trudno powiedzieć skąd plotka ta się wzięła, dotarła jednak do ekipy z Blizzarda. Programiści najpierw starali się przekonać graczy, że taki poziom nie istnieje (jeden z cheatów do gry StarCraft wymagał wpisania tekstu: „There is no cow level"),

jest w swoich założeniach bardzo podobne do takich gier jak Rogue, Moria czy NetHack – tyle tylko, że potwory reprezentowane w nich przez pojedyncze znaki tekstowe zostały w Diablo zastąpione przez animowane postacie, a całość nabrała dynamiki dzięki temu, że zamiast w turach walka toczy się tu w czasie rzeczywistym. Tę ostatnią decyzję wymusił na programistach Bill Roper, zajmujący w projekcie stanowisko projektanta (co ciekawe, Roper trafił do Blizzarda trzy lata wcześniej, a zaczynał pracę jako... tester).

Wymiana pomysłów między Brevikiem, Schaeferem i Roperem przyniosła doskonałe rezultaty. Przeniesienie rozgrywki znanej z wcześniejszych hack'n'slashowych RPG-ów z trybu turowego w czas rzeczywisty to nie jedyne nowatorskie rozwiązanie zastosowane w Diablo. Rzecz kolejna to losowo generowane poziomy, dzięki którym rozgrywka za każdym razem była inna. Biorąc pod uwagę uzależniający charakter Diablo oraz fakt, że po jednokrotnym ukończeniu rozgrywki można było wrócić do niej co najmniej dwa razy, próbując przejść grę do końca, korzystając z bohatera reprezentującego inną klasę postaci, losowe generowanie poziomów gwarantowało, że zabawa nigdy nie stanie się nudna czy powtarzalna. **Klikanie na przeciwnikach i skrzyniach ze skarbami wciągało tak bardzo, że zwykłe myszki komputerowe nie wytrzymywały tych intensywnych testów wytrzymałościowych.** Byli nawet tacy, którzy specjalnie kupowali tanie myszki na „zjechanie w Diablo", które podłączali wtedy, gdy zabierali się do rozgrywki – w ten sposób oszczędzali swoje „normalne", droższe gryzonie.

Kolejna prawdziwie rewolucyjna idea zastosowana w Diablo to umożliwienie graczom rozgrywki przez sieć za pośrednictwem darmowego systemu o nazwie battle.net. Sama gra przez Internet czy w obrębie mniejszych sieci lokalnych nie była już w momencie premiery produkcji Blizzarda niczym niezwykłym, serwis battle.net całkowicie jednak zmieniał podejście do takiej zabawy. Wcześniej konfiguracja rozgrywki w multi-




*Drzewko umiejętności pozwalało dowolnie rozwijać postać.*

kiedy jednak plotka żyła nadal, taki właśnie poziom ukryto w Diablo II (patrz: screeny na str. 3).

- Diablo II stało się inspiracją dla papierowego erpega, który bazował na systemie D&D. Ukazały się dwa podręczniki – „Diablerie" w 2000 i „To Hell and Back" w 2001 r.
- Diablo II trafiło do księgi rekordów Guinnessa jako najszybciej sprzedająca się gra w historii. Pierwszy milion egzemplarzy sprzedano już w 2 tygodnie po



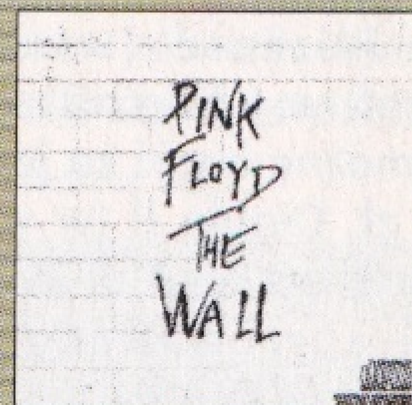

*Wszystko jasne – to stąd wziął się tytuł Diablo...*

playu wymagała dość dużej wiedzy o działaniu sieci komputerowych – **battle.net pozwalał na zabawę przez Internet już po kilku kliknięciach myszą. Można ją było rozpocząć, nie wiedząc nawet, czym jest serwer czy adres IP.**

Te nowatorskie, przełomowe pomysły wykorzystano w grze, w której jeden śmiałek (warrior – wojownik, sorcerer – czarnoksiężnik lub rogue – łowczyni) ratował miasteczko Tristram przed szatańskimi, mrocznymi siłami, kryjącymi się w podziemiach znajdujących się pod osadą. Miały one 16 poziomów, a spotykało się na nich setki przeciwników, tym trudniejszych do pokonania, im niżej pod powierzchnią ziemi się znajdowali. W walce z diabelskimi hordami bohater korzystał z broni i zbroi kupionych w miasteczku (sprzedawanych w zdecydowanie zbyt słonych cenach) lub też znalezionych w podziemiach. Również i w tym elemencie rozgrywki Blizzard wpadł na prawdziwie diaboliczny pomysł, który był głównym powodem, dla którego gra tak uzależniała – **wystarczyło niewiele, kilka kliknięć, parę minut rozgrywki, by znaleźć nowy przedmiot**, inny od tych

## A tymczasem...

**Pierwsza część Diablo ukazała się 30 listopada 1996 roku. Tego dnia obchodzimy także rocznicę...**




**• premiery płyty „The Wall" zespołu Pink Floyd (1979 rok)**



**• urodzin Jonathana Swifta, autora powieści „Podróże Guliwera" (1667 rok)**



**• bitwy pod Narwą między wojskami rosyjskimi i szwedzkimi, w wyniku której król Szwedów, Karol XII, mógł wyruszyć na podbój Polski**

premierze.

- Nazwy specjalnych przedmiotów w Diablo II to w kilku przypadkach anagramy nazwisk twórców i innych osób. Np. Mahim-Oak Curio to anagram od nazwiska Michio Okamura, który pracował nad grą jako projektant potworów.
- Trzy najważniejsze postacie w zespole, który przygotował Diablo – David Brevik, Erich Schaefer i Bill Roper – pracują teraz nad produkcją Hellgate: London, którą firmuje założone przez nich

## Chcę to mieć!

Większość klasycznych tytułów wciąż można kupić w dobrych sklepach z grami. Diablo dostępny jest w pakiecie Antologia Blizzard (wraz ze StarCraftem i Warcraftem II), który można kupić za jedyne 59,90 zł. Diablo II (w wersji z dodatkiem Lord of Destruction) sprzedawany jest w Platynowej Kolekcji i również kosztuje 59,90 zł.



zdobywanych uprzednio (bo też „generowany losowo"). Diablo co kilka chwil nagradzało gracza, więc tym trudniej było się oderwać od komputera.

Pierwsza część Diablo kończyła się świetnie zrealizowanym pod względem technicznym filmikiem (gry Blizzard od zawsze mogły pochwalić się najlepszymi w branży animacjami), który zaskakiwał każdego, kto widział go po raz pierwszy. Finał gry był taki, że powstanie kontynuacji

*Z nadzieją patrzmy w przyszłość – już za cztery lata....*

*...z pomocą przychodziła magia.*

*Kiedy zawodził oręż...*

Flagship Studios. Michio Okamura, Eric Sexton i Steven Woo, którzy również znacząco przyczynili się do sukcesu Diablo, założyli studio Hyboreal Games, które tworzy grę Starfall.

W Diablo II znaleźć można portal przenoszący gracza do ruin miasteczka Tristram z pierwszej części. Spotkasz tam ślady trzech postaci znanych z jedynki – Decarda Caina,

było niemalże pewne. I tak mniej więcej w rok po premierze Diablo na rynek trafił dodatek zatytułowany Hellfire, który poza świeżymi poziomami przyniósł również nową klasę postaci (był to monk – mnich). Add-on był jednak przygotowany nie przez programistów Blizzarda, a ekipę zatrudnioną przez firmę Sierra Online i gracze nie cenią go zbyt wysoko. Jego największe wady to brak wsparcia dla gry przez battle.net oraz bałaganiarski, zabugowany kod. Dla przykładu: można tu w prosty sposób włączyć dwie kolejne klasy postaci (Bard i Barbarian), które były przez programistów testowane, ale ostatecznie zostały odrzucone.

**Blask tej wspaniałej serii przywróciło dopiero wydane w 2000 roku Diablo II**, w którym zabrakło może rewolucyjnych pomysłów, za to wszystkie idee przeniesione z oryginalnego Diablo zostały dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Główne zmiany to nowy bardziej zaawansowany engine graficzny, możliwość dołączania do drużyny najemników, pięć klas postaci oraz nieco inna struktura gry (16 poziomów podziemi zostało zastąpionych przez cztery akty, z których część rozgrywała się na powierzchni).

**W efekcie Diablo II jest grą jeszcze lepszą, niesamowicie grywalną, wciąż bardzo popularną, również jeśli chodzi o rozgrywkę w sieci.** O sukcesie, jaki odniósł ten tytuł, może świadczyć fakt, że przez długi czas był on najlepiej sprzedającym się erpegiem w historii (4 miliony egzemplarzy), a dopiero niedawno dorównał mu fenomen ostatnich kilkunastu miesięcy, czyli World of Warcraft. Dużym sukcesem okazał się również wypuszczony w 2001 roku, tym razem firmowany już przez Blizzard, dodatek Lord of Destruction, który dodawał kolejne dwie klasy postaci, a także umożliwiał grę w wyższej rozdzielczości (aż... 800 x 600).

## wwwarto zajrzeć

**Seria Diablo wciąż żyje w Internecie, strony jej poświęcone są często odwiedzane i – co najważniejsze – aktualizowane. Dwa serwisy, które warto odwiedzić to:**




**http://www.planetdiablo.com/**



**http://www.diablo.phx.pl/**

Choć wiele gier wydanych dziesięć czy nawet pięć lat temu (wtedy co pierwsze Diablo czy dodatek do dwójki) to dziś już prehistoria, do której nikt nie chce wracać, ta seria Blizzarda prawie wcale się nie starzeje. Oczywiście wzorowane na niej produkcje, które pojawiły się później (jak choćby Dungeon Siege), mogą pochwalić się lepszą grafiką, jednak grywalność diabolicznych dzieł Ropera i spółki nie zmalała ani trochę. **To jedne z niewielu tytułów, o których można powiedzieć, że zagranie w nie to obowiązek każdego, kto uważa się za gracza.** To po prostu prawdziwe klasyki!

kowala Griswolda i Wirta, dzieciaka z drewnianą nogą.

- Wśród wielu gadżetów związanych z Diablo jednymi z najbardziej cennych są zapalniczki wypuszczone w limitowanej serii przez Zippo.
- Na płycie z pierwszą częścią Diablo można znaleźć dwa filmiki, które w finalnej wersji gry nie są wyświetlane na ekranie.
- Nawiązania do Diablo można odnaleźć w innych grach Blizzarda, np. w Warcrafcie (nazwy przedmiotów i przeciwników).

# Bij orka!

**Warcraft nie był wcale pierwszą grą strategiczną rozgrywaną w czasie rzeczywistym, ale uważa się, że to właśnie ten tytuł, razem z Command & Conquer firmy Westwood, sprawił, że gatunek ten w krótkim czasie stał się tak popularny.**

Do dziś zresztą produkcje z gatunku RTS przyrównuje się do tych pierwszych, pionierskich gier – tak naprawdę w mechanice rozgrywki niewiele zmieniło się od czasu, kiedy to orki po raz pierwszy zaatakowały królestwo Azeroth.

**Wydany w 1994 roku Warcraft: Orcs & Humans był przełomowy nie tylko dla gatunku gier RTS, ale i dla firmy, która go stworzyła.** Jeszcze trzy lata wcześniej działała ona pod nazwą Silicon and Synapse – którą wybrali dla niej jej założyciele, Allen Adham i Mike Morhaime. Każdy z nich zainwestował 10 tysięcy dolarów, a poza kapitałem wniósł do firmy także branżowe kontakty – Adham pracował wcześniej na stanowisku betatestera w koncernie Interplay, gdzie poznał jego szefa, Briana Fargo.

To właśnie od niego nowa firma dostała pierwsze zlecenia – polegały one na konwertowaniu gier wydawanych przez Interplay na różne platformy sprzętowe. Przed wy-

daniem Warcrafta studio zdążyło jeszcze zmienić nazwę (jak mówi jeden z założycieli, „ponieważ mało kto wiedział, co to jest synapsa") – **przez dwa miesiące działało jako Chaos Studios, by wreszcie przyjąć nazwę Blizzard.**

Wraz ze zmianą nazwy odmienił się charakter gier przygotowywanych przez firmę. Choć do 1994 roku dorobiła się już ona kilku własnych, autorskich projektów, były to jednak udane, ale w zasadzie dość proste zręcznościówki (Rock'n'Roll Racing, BlackThorne, Return of Superman). Warcraft był ich kolejną produkcją – tym razem o wiele bardziej złożoną.

**Gatunek gier RTS był wtedy dopiero w powijakach, a jedynym tytułem, który rzeczywiście zasługiwał na to miano, był Dune II** studia Westwood. Programiści z Blizzarda zapożyczyli z tej gry wiele rozwiązań – m.in. sposób tworzenia bazy, efekt tzw. fog of war (miejsca, w których nie ma jednostek gracza, są niewidoczne) czy interfejs, który w przeciwieństwie do dzisiejszych RTS-ów nie pozwalał na wydawanie jednostkom rozkazu ruchu czy ataku przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy (trzeba było korzystać z umieszczonych po lewej stronie ekranu ikonek). Do tego dorzucili garść swoich własnych pomysłów – m.in. zróżnicowanie surowców (w Warcrafcie były to drewno i złoto), losowy generator map oraz możliwość zabawy przez sieć. Grać można było albo w trybie pojedynczych potyczek (kolejny nowatorski pomysł), albo w ramach jednej z dwóch kampanii, z których każda miała po dwanaście misji. Wśród nich były także tzw. „dungeon levels", w których zadaniem gracza była ucieczka z podziemi po trupach zamieszkujących je potworów.

**Najsilniejszym punktem Warcrafta był jednak klimat – krwawe starcia między ludźmi a orkami przyprawiono tutaj odrobiną humoru**, dzięki któremu walka stała się mniej poważna, a jednostki z obu stron barykady zaczęły budzić sympatię graczy. Efekt ten osiągnięto dzięki oprawie graficznej (ręcznie animowane sprite'y, inspirowane filmami rysunkowymi), a w jeszcze większym stopniu dzięki udźwiękowieniu. Każda z jednostek – po kliknięciu na nią – meldowała się w charakterystyczny dla siebie sposób, a wielokrotne kliknięcie na jednej z nich aktywowało jej dodatkowy, zabawny komentarz.

**Kontynuacja Warcrafta – Warcraft II: Tides of Darkness – ukazała się rok później, w grudniu 1995.** Przynosiła ledwie kilka ważnych zmian, za to właściwie wszystkie najważniejsze elementy jej poprzednika zostały dopracowane, ulepszone. Akcja gry toczy się sześć lat po zakończeniu wojny przedstawionej w Orcs & Humans, po raz kolejny stawiając naprzeciw siebie te dwie rasy. Po raz pierwszy jednak nie

## wwwarto zajrzeć

**Jedną z najlepszych stron w języku polskim dotyczących serii Warcraft jest właśnie ta:**




**http://warcraft3.battlenet.pl/**

## CIEKAWOSTKI

- Jednostki w Warcrafcie wydają różne śmieszne odgłosy, gdy klika się je wiele razy z kolei. Jedną z bardziej znanych odzywek jest okrzyk orków „zug-zug", zapożyczony z filmu „Cavemen", w którym oznacza... stosunek płciowy.
- W jednym z wywiadów legendarny projektant Sid Meier powiedział, że to Warcraft II przekonał go do idei multiplayera – nie wierzył, że taka zabawa może być atrakcyjna dla graczy,



*Na morzu, lądzie i w powietrzu...*

trzeba było ograniczać się do misji zaprojektowanych przez twórców – gra sprzedawana była razem z edytorem (jako pierwszy RTS w historii), który umożliwiał tworzenie własnych scenariuszy.

Inne nowe pomysły to wprowadzenie bohaterów – specjalnych jednostek, wojaków, którzy zyskali swoje własne imię i portret pojawiający się na ekranie. W Warcraft II byli to paladyn Uther, rzucający toporami troll Zul'jin oraz Cho'gall, ogr mag. Ich dodatkowe zdolności były jednak praktycznie żadne (wprowadzenie bohaterów pozwoliło jednak zbudować ciekawszą fabułę), dopiero w dodatku Beyond the Dark Portal z 1996 roku rola bohaterów wzrosła. **Po raz pierwszy można też było korzystać z jednostek nawodnych i powietrznych (i np. pofruwać goblińskim zeppelinem).**

Sukces, jaki odniósł Warcraft II, przerósł oczekiwania jego twórców. Poprzednia część serii sprzedała się w nakładzie 100 tysięcy egzemplarzy, co było wówczas wynikiem naprawdę wspaniałym. Tides of Darkness przyćmił ją jednak w sposób totalny – w ciągu dwunastu miesięcy sprzedano niemal milion pudełek z grą!

Popularność tego tytułu sprawiła, że zaczęły powstawać narzędzia i aplikacje przygotowane przez amatorów, które pozwalały na modyfikowanie jego kodu źródłowego. Dwa najważniejsze to



## Chcę to mieć!

Warcraft II: Battle.net Edition, podobnie jak dwie inne wielkie gry Blizzarda (Diablo i StarCraft) sprzedawany jest w pakiecie Antologia Blizzard, który kosztuje tylko 59,90 zł. Warcraft III: Reign of Chaos dostępny jest w sprzedaży razem z dodatkiem Frozen Throne – za cały zestaw wystarczy zapłacić 59,90 zł.




dopóki nie zobaczył, jaką frajdę daje jego córce zwycięstwo nad nim właśnie w Warcrafcie.

- Przed wydaniem pierwszego Warcrafta Blizzard musiał jeszcze liczyć się z budżetem swoich produkcji – dlatego właśnie, z oszczędności, wszystkie głosy w pierwszej części gry podkładał jej producent, Bill Roper.
- Początkowo Warcraft II nie udostępniał trybu multiplayer przez Internet, jednak gracze korzystali z tej formy zabawy. Jak? Dzięki Kali, programowi,

edytor map War2xEd (później zaadaptowany przez Blizzard na potrzeby StarCrafta) oraz programik o nazwie Wardraft, który pozwalał na modyfikację niemal wszystkich zasobów gry. **To właśnie od Warcrafta II zaczęła się moda na przerabianie ulubionych gier i tworzenie tzw. totalnych konwersji** – najważniejsze z tych amatorskich produkcji to w przypadku Warcrafta konwersje DeathCraft: Twilight of Demons, War of the Ring oraz Rituals of Rebirth.

Choć w 1999 r. ukazał się Warcraft II: Battle.net Edition (pozwalał na uruchamianie gry pod nowymi Windowsami, grę za pośrednictwem internetowego serwisu Battle.net, poprawiał nieco szatę graficzną i dźwiękową, w jednym pakiecie łączył kampanie podstawowe i te znane z dodatku), ale na kolejną, prawdziwie premierową odsłonę serii jej fani musieli poczekać trochę dłużej. **Warcraft III: Reign of Chaos ukazał się dopiero w 2002 roku.**



*Wygląda, jak wygląda – ale jak się w to gra!*

To – **wraz z wydanym w lipcu 2003 roku dodatkiem Frozen Throne** – zdecydowanie najbardziej udana część serii i najlepsza sposobność, by się z cyklem zapoznać. Łączy oldskulową grywalność pierwszego i drugiego Warcrafta, dodaje do niego wiele nowych elementów (tym razem do wyboru są cztery grywalne rasy, bohaterowie zyskali zupełnie nowe umiejętności i moce), a wszystko to oprawia fantastycznym dźwiękiem i grafiką, która dzięki swojej stylizacji nawet dziś wygląda świeżo i ciekawie. Naprawdę, nie ma potrzeby, by czekać na Warcrafta IV...

który oszukiwał komputer, sprawiając, że połączenie internetowe było traktowane jako połączenie sieci lokalnej. Trudności te rozwiązał Warcraft II: Battle.net Edition.



*Bohaterowie stali się kluczowymi jednostkami dopiero w Warcraft III.*

# Wojna w kosmosie

**Po sukcesach Diablo i dwóch części Warcrafta ludzie z Blizzarda mogli spokojnie udać się na długie wakacje w tropikach. Tymczasem ogromnym wysiłkiem całego zespołu studio stworzyło grę, która do dziś jest najlepiej sprzedającą się strategią w historii. Jej tytuł? StarCraft.**

Wydawało się, że po premierze drugiego Warcrafta ekipa Blizzarda niczym już nie będzie mogła zaskoczyć graczy. Dwie flagowe produkcje studia – Diablo i Warcraft II – były najlepszymi tytułami w swoich gatunkach, a jednocześnie grami, które ożywiły cała branżę. Czy można było wymyślić coś jeszcze lepszego? Okazało się, że tak – wydany w 1998 roku




Jednym ze źródeł inspiracji dla twórców był film „Obcy: Decydujące starcie”. Widać...

StarCraft to nie tylko najlepsza gra w swojej działce, ale wręcz produkcja perfekcyjna. Od efektownych filmowych przerywników aż po bezbłędnie wyważone jednostki ten – mówiąc w dużym uproszczeniu – „Warcraft w kosmosie” jest po prostu doskonały.

Nie było tak jednak od początku. **Pierwszą wersję StarCrafta studio Blizzard pokazało publiczności na targach E3 w 1996 roku** – wtedy określenie „Warcraft w kosmosie” niemal dosłownie oddawało wygląd i styl gry. Okazało się jednak, że zamiana orków na kosmitów i rycerzy na kosmicznych marines to za mało, by zainteresować graczy – ten pierwszy publiczny pokaz StarCrafta zakończył się fiaskiem, a większość targowych gości wypowiadała się o nim w najgorszy możliwy sposób. Ta bardzo chłodna reakcja z oczywistych względów zaniepokoiła szefów Blizzarda, ustalono więc, że grę trzeba „wymyślić” od nowa. Za bazę posłużył silniczek Warcrafta II, który jednak poddano bardzo daleko idącym modyfikacjom, tak że finalny kod nowej produkcji niemal w niczym nie przypominał poprzednika.

O tym, że warto było przesunąć premierę i zainwestować w StarCrafta dużo więcej sił i środków, niż początkowo zakładano, jako pierwsi przekonali się członkowie zespołu pracującego nad tym tytułem. **Latem 1997 roku projekt wszedł w fazę intensywnych betatestów, prace nad StarCraftem nabrały tempa.** W pewnym momencie większość członków ekipy pracowała po 80 godzin tygodniowo (standardowy tydzień pracy obejmuje... 40 godzin) i praktycznie zamieszkała w siedzibie Blizzarda. Jak wspomina Bob Fitch, jeden z programistów: „Jedliśmy tylko to, co nam dowieźli, spaliśmy na kanapach, w śpiworach na podłogach. Dużo pracowaliśmy, ale praktycznie cały wolny czas poświęcaliśmy na granie w StarCrafta. Wtedy po raz pierwszy pomyślałem sobie, że chyba jesteśmy na drodze do czegoś wielkiego. Jeśli śpię w pracy, golę się w pracy, jem jakieś świń-

## CIEKAWOSTKI

- Tak jak we wszystkich grach Blizzarda, tak i w StarCrafcie nie brak dowcipów, ukrytych smaczków, ciekawostek. Oto kilka z nich... Wśród bohaterów Terran znajduje się Lt. Tom Kazansky, a więc postać grana przez Vala Kilmera w filmie „Top Gun”. Inna jednostka nazywa się Guy Montag, co jest nazwiskiem jednego z bohaterów książki science fiction „Fahrenheit 451”, napisanej przez Raya Bradbury'ego.
- Smaczków ciąg dalszy. Klikając

stwa, a mimo tego chcę to robić i nawet wolny czas poświęcam temu, nad czym pracuję, to znaczy, że tworzymy naprawdę wyjątkową grę".

**Jak wyjątkowy był to tytuł, gracze mogli się przekonać w kwietniu 1998 roku – dokładnie 1 kwietnia, czyli w prima aprilis.** Od razu go doceniono – wszystkie recenzje oceniały grę na co najmniej 90%, pisma branżowe obsypały ją nagrodami, StarCraft dostał nawet tzw. Origins Award, przyznawaną co roku przez Academy of Adventure Gaming Arts and Design (do jej otrzymania kwalifikują się planszówki, papierowe erpegi, gry karciane, figurkowe i komputerowe). W ciągu pierwszych 3 miesięcy tytuł ten sprzedał się w ponad milionie egzemplarzy, a do dziś znalazł aż 9 milionów nabywców.


*Grając w StarCrafta, można zapomnieć o jedzeniu...*

**Klucz do sukcesu StarCrafta? Przede wszystkim: niesamowita grywalność** uzyskana dzięki genialnemu zrównoważeniu jednostek. W przeciwieństwie do wielu wcześniejszych RTS-ów, StarCraft oferował aż trzy grywalne rasy, z których każda była zupełnie inna, wymagała innego podejścia i innej strategii. Terranie byli Ziemianami wyposażonymi w ciężki sprzęt, zaawansowane technologicznie bronie i... teksański akcent (wśród ich kwestii dialogowych były m.in. takie jak „Gimme sum'in ta shoot" i „Looks like you mashed sum' poore fella's dawg"). Zergowie to insektoidalni kosmici, kierowani przez nadrzędną, wspólną świadomość. Protoss to nazwa rasy, która miała wyraźnie ludzkie korzenie, ale korzystała z mocy psi, do których Ziemianie nie mieli dostępu. Choć każdą z ras grało się inaczej, żadna nie przeważała nad pozostałymi.

## Chcę to mieć!

StarCrafta kupować trzeba od razu z dodatkiem Brood War – te dwie gry, wraz z Warcraftem II i Diablo, tworzą Antologię Blizzzard, którą kupić można już za 59,90 zł.




jednostki, usłyszeć możesz m.in. głosy bohaterów Diablo (wiedźmy Adrii i kowala Griswolda), cytaty z piosenek zespołu Duran Duran oraz fragmenty dialogów z filmów (m.in. „Obcy: Decydujące starcie").

- Po wpisaniu słów „radio free zerg" podczas kampanii Zergów można usłyszeć specjalny, ukryty utwór muzyczny, niedostępny w żaden inny sposób.
- StarCraft to pierwsza gra komputerowa, która znalazła się w kosmosie. 27 maja 1999 roku

To zrównoważenie jednostek przyczyniło się także do powodzenia trybu multiplayer, który na długi czas zapewnił StarCraftowi miano gry najczęściej rozgrywanej w Internecie. Dzięki licznym łatkom (ostatnie ukazały się w tym roku) popularność takiej zabawy cały czas utrzymuje się na wysokim poziomie (każdego dnia rozgrywanych jest kilkaset pojedynków). O ile jednak w Europie czy USA StarCraftem bawią się tylko gracze, tak **w Korei Południowej gra ta stała się narodowym sportem.** Choć trudno w to uwierzyć, najlepsi starcraftowcy są tam traktowani jak gwiazdy, a największe turnieje są... transmitowane w telewizji, żywo komentowane i dogłębnie analizowane!

Niedługo **po premierze StarCrafta – właściwie jeszcze w tym samym roku – do sprzedaży trafił dodatek, noszący podtytuł Brood War.** Choć może się to wydawać nieprawdopodobne, po jego zainstalowaniu gra stawała się jeszcze lepsza. Nowe jednostki nie naruszały delikatnej równowagi, podstawowe mechanizmy gry jeszcze doszlifowano, a jako wisienkę na torcie dodano 100 map do trybu multiplayer. Dzięki temu wszystkiemu Brood War to rozszerzenie, które właściwie do tej pory jest najlepszym dodatkiem w całej historii gier komputerowych.

Nic dziwnego, że kiedy od czasu do czasu **pojawiają się plotki o kolejnych grach osadzonych w świecie Terran, Protossów i Zergów**, elektryzują one graczy. Na razie jednak niczego pewnego o takich produkcjach nie wiemy. StarCraft to jednak tytuł, który jak żaden inny poradził sobie z bezlitosnym, szczególnie w branży interaktywnej rozrywki, czasem. Dziś jest równie grywalny jak w 1998 r. Bo to naprawdę wyjątkowa gra.



*Zabawa w multi otwierała nowy wymiar grywalności...*

zabrał ją ze sobą na pokład promu kosmicznego astronauta Daniel T. Barry – prywatnie wielki fan dzieła Blizzarda.

■ StarCraftowe szaleństwo w Korei nie ogranicza się telewizyjnych turniejów – gra pojawia się tam również na chipsach, kartach telefonicznych, a nawet w teledyskach.

